

Final Countdown

Das Team

- Ofner Björn
- Wohnort: Feld am See
- Alter: 18
- Erfahrungsbereich:
 - Programmieren
 - Rechnungswesen
 - 3D-Animation
 - Praktikum: Gemeinde, Administration

Das Team

- Petritsch Markus
- Wohnort: Villach
- Alter: 18
- Erfahrungsbereich
 - Rechnungswesen
 - Betriebliche Organisation
 - Programmieren
 - Praktikum: SEZ, ÖBB

Ideensuche

- Bestrafungsspiel
- Schnitzeljagd
- Schiffeversenken
- Autorennen
- Rollenspiel
- Verstecken
- Final Countdown

Auswahlkriterien

- Umsetzbarkeit
- Benutzerfreundlichkeit
- Spaßfaktor
- Multiplayerfähigkeit
- Zielgruppen
- Aufgabenstellungsabdeckung

Fakten

- Server – Client
- GPS-fähig
- Mobiles Endgerät
- Multiplayerfähig

Das Spiel

- Prinzip
 - Finden von Gegnern via „Ortungsschüssen“
 - Finden von Items oder Bunkern zur Spielerleichterung
- Regeln
 - Man kann nur alle 20 Sekunden schießen
- Ziel
 - Alle Gegner zuerst finden
 - Nach einer bestimmten Spielzeit am meisten Treffer erzielen

Spielstart

- Ein Spieler meldet sich am Server an
 - Wenn noch kein Spiel läuft, erstellt er ein Spiel, ansonsten nimmt er an einem Spiel teil.
- Es wird eine gewisse Zeit gewartet bis genügend Spieler angemeldet sind
 - Variiert nach Spieleranzahl
- Nach Ablauf dieser Zeit, beginnt das Spiel.

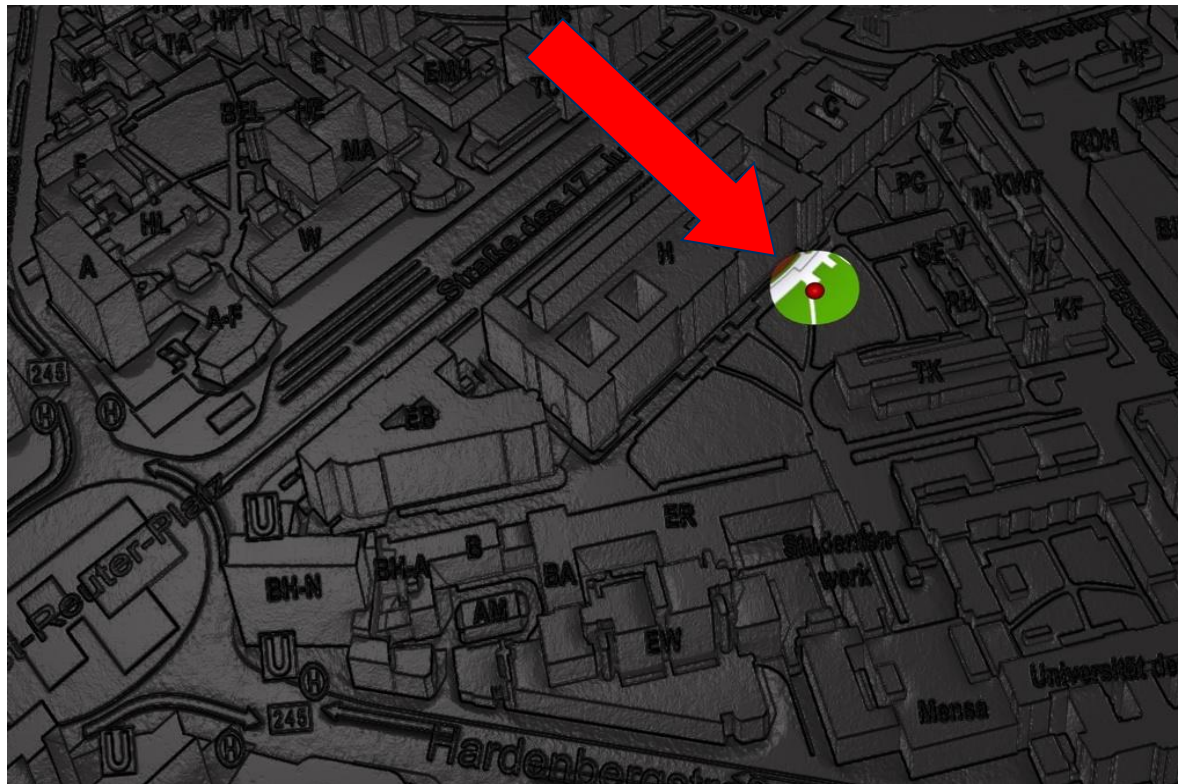
Zu Beginn

- Neues Spiel erstellen
 - Spielname eingeben
 - Maximale Spieleranzahl angeben
 - Items und Regeln definieren
- Laufendem Spiel beitreten
 - Nach aktuell erstellten Spielen suchen
 - Nach bestimmten Spielnamen suchen

Spielstart

- Die Karte wird abhängig von der maximalen Spieleranzahl erstellt
- Items verteilen
- Jeder Spieler wird auf der Karte per Zufall positioniert
- Jeder Spieler sieht nur seine Position auf der virtuellen Karte

Spielstart



Steuerung

- **Bewegen**
 - Via GPS-Daten
 - Aktualisieren der Position des Spielers
- **Schießen**
 - Klick/Berührung des Touchscreens
- **Items verwenden / Aktionen**
 - Buttons oder Aktionsfelder via Touchscreens aktivieren

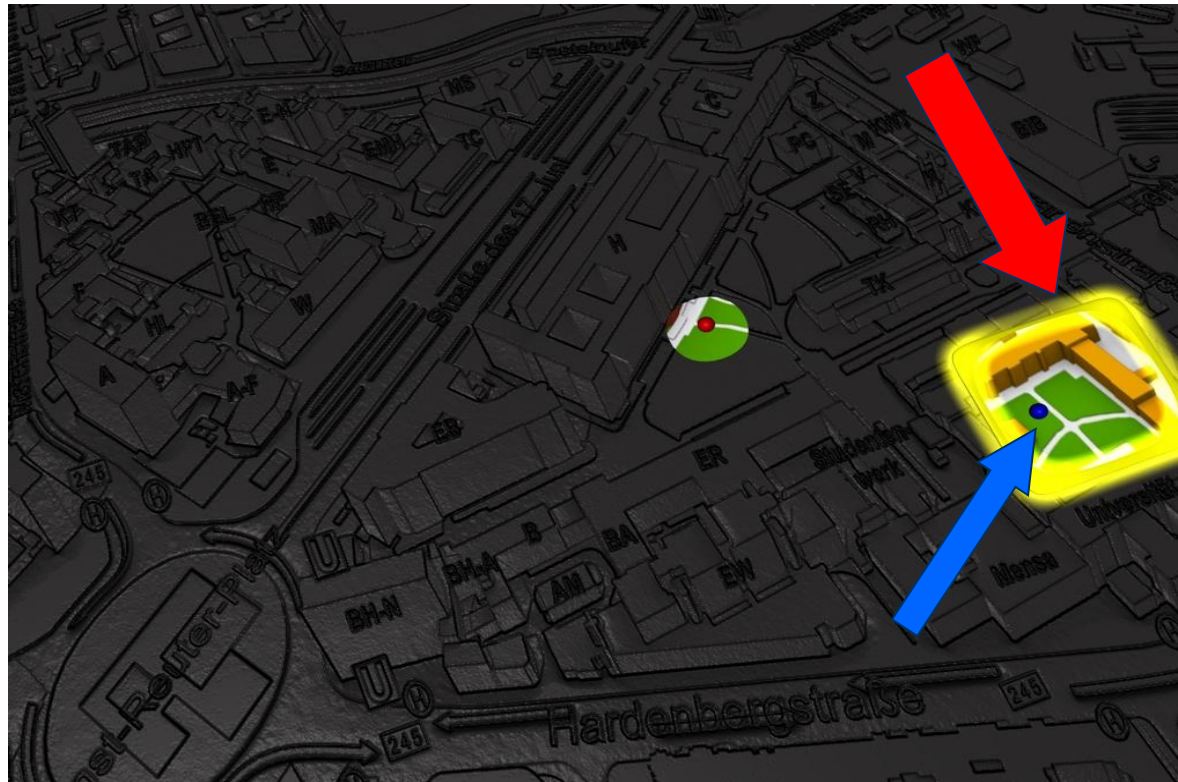
Spielablauf



Schussfelder

- Größe
 - Standardgröße zu Beginn
 - Kann durch Items verändert werden
- Wirkung
 - Deckt Items oder Spieler auf
 - Bleibt einige Sekunden am Bildschirm
 - Hat nur unmittelbar nach dem Schuss Wirkung

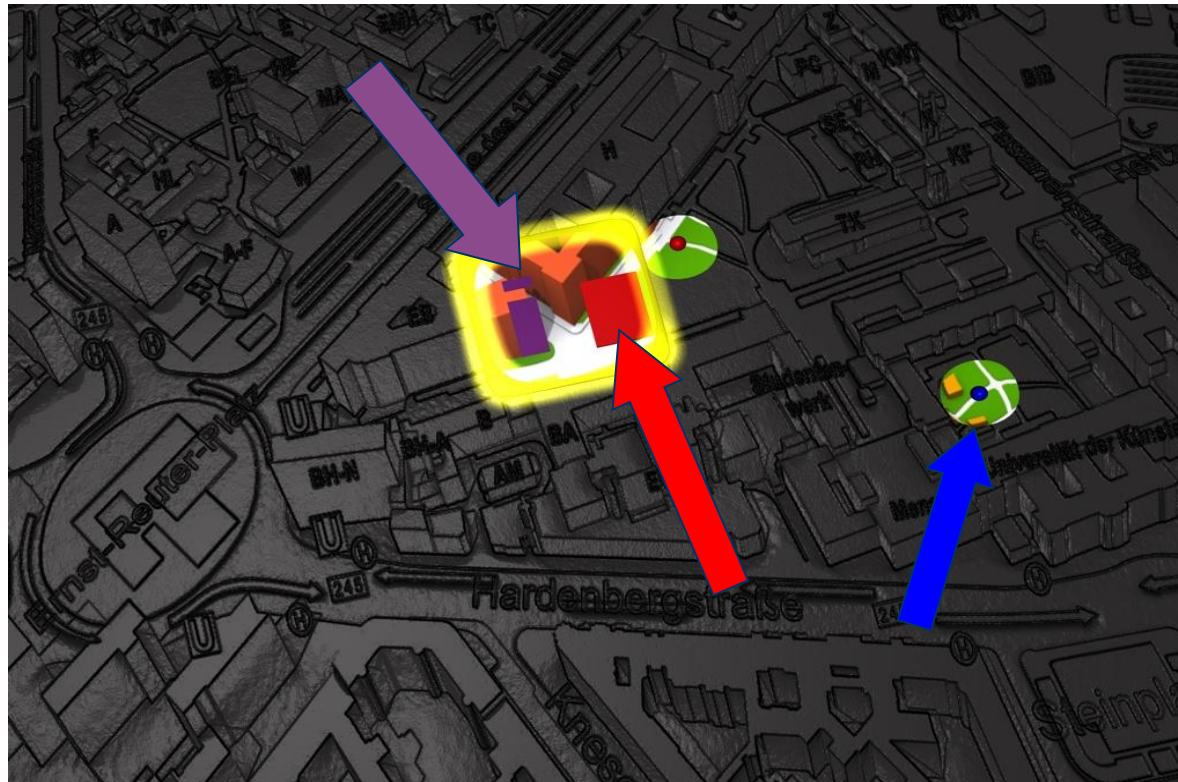
Spielablauf



Treffer

- Darstellung
 - Der gefundene Spieler wird auf der eigenen Karte dargestellt
- Anzahl
 - Entspricht allen gefundenen Spielern
 - Kann durch Items/Bunker verändert werden

Spielablauf



Items

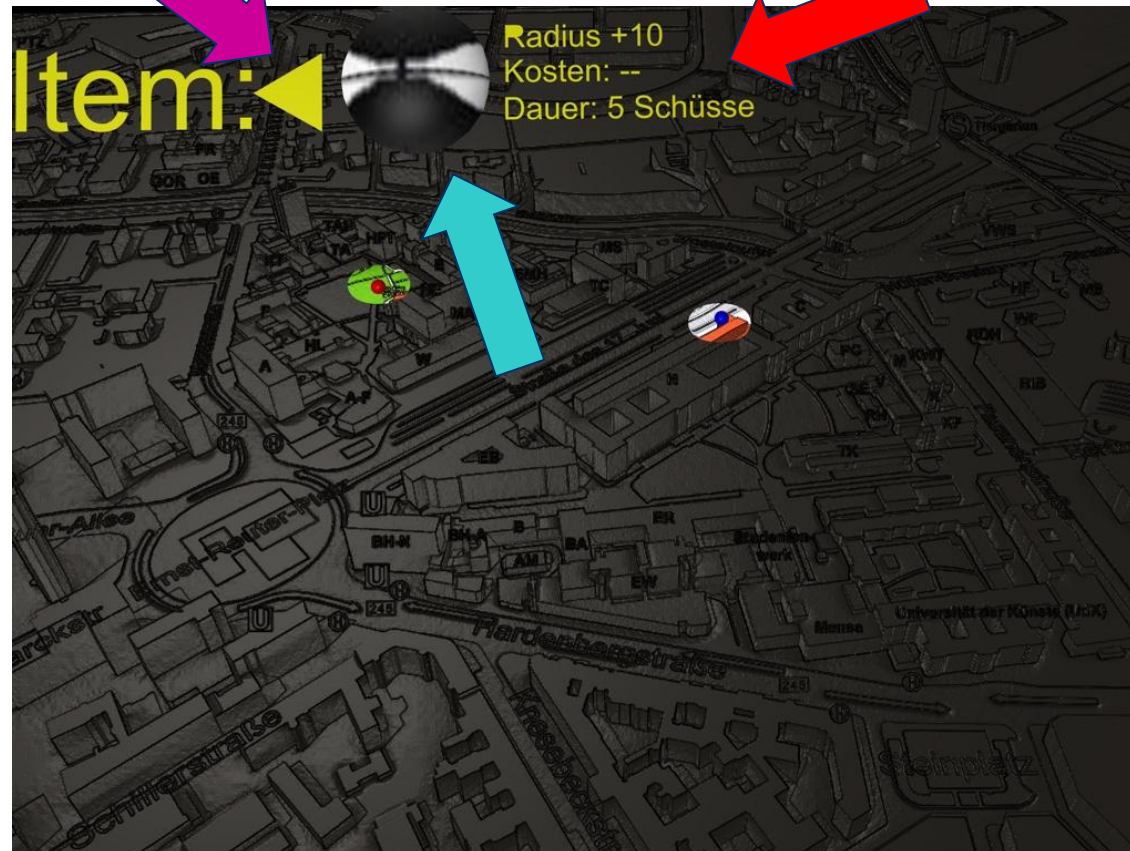
- Sammeln
 - Durch Bewegung zu den Items
 - Maximal 5 Items auf einmal tragen
- Benutzen
 - Menüpunkt auswählen
 - Item auswählen
 - Kosten bezahlen (Trefferanzahl reduzieren)

Items

- Waffenumgrade
 - Erweiterung des Radius
 - Verkürzung der Wartezeit
- Tarnmodus
 - 5-10 Sekunden unsichtbar
- Treffer klauen
 - Einen Treffer eines anderen Spielers stehlen



Items



Bunker

- Benutzen
 - Durch Erreichen der Bunkerkoordinaten
 - Jeder Spieler kann einen Bunker nur einmal verwenden
- Zweck
 - Kurze Verschnaufpause von bis zu drei Minuten
 - Punkteminderung eines Gegners



Spielende

- Nach Ablauf der Spielzeit
 - Der Spieler mit den meisten Treffern gewinnt
- Vor Ablauf der Spielzeit
 1. Alle Spieler wurden gefunden
 - Sieger wird allen mitgeteilt
 2. Alle Spieler haben sich ausgeloggt
 - Spiel abbrechen
 - Auf neue Spieler warten

Probleme

- Karte
 - Skalierung
 - Darstellung
- GPS
 - Spieler betreten Räume, Gassen etc.
 - Spieler übertreten Kartenrand
 - Echtzeitfähigkeit

Danke für Ihre
Aufmerksamkeit!